



lique et fait jaillir des étincelles qui tombent dans le bassinnet d'amorçage. Simultanément, en Arabie, on a inventé la platine à silex qui est une variation sur le concept du rouet. Dans ce mécanisme amélioré, la gâchette libère un bras porteur d'un petit morceau de silex qui vient frapper une plaque métallique en générant des étincelles qui tombent dans le bassinnet.

Avec l'invention des platines à silex et des rouets, qui sont moins courants, les ingénieurs du Vieux Monde ont pu concevoir toutes sortes d'armes à feu différentes. Certaines sont dotées de plusieurs canons, tandis que d'autres sont des pistolets plus petits. Dans l'Empire, toutes ces inventions ont entraîné l'apparition d'une multitude d'armes nouvelles: par exemple, les pistolets de duel pour ceux qui préfèrent les armes plus petites et des armes à longue

portée beaucoup plus précises, comme le long fusil de Hochland. En fait, la guilde des ingénieurs a tellement progressé qu'elle commence maintenant à expérimenter avec des armes à chambres multiples, capables de tirer plusieurs fois avant de devoir être rechargées.

Il est important de se souvenir que les armes à feu sont encore relativement nouvelles et expérimentales dans le Vieux Monde et qu'elles ne sont pas d'un usage très répandu. Elles restent chères, peu fiables et la plupart des gens préfèrent de beaucoup se servir d'arcs longs ou d'arbalètes pour attaquer à distance. En outre, la plupart des gens ne sont guère tentés à l'idée de subir les explosions malheureuses qui tuent ou handicapent un trop grand nombre de soldats, ce qui ne les incite pas à utiliser ces armes régulièrement.

ARMES DE MAÎTRISE

La catégorie des armes de maîtrise se divise en plusieurs petits groupes, dont chacun correspond à un talent de Maîtrise. Pour les armes à feu et autres armes de ce type, les différents talents Maîtrise sont: armes à poudre (tromblon, arquebuse, pistolet), armes mécaniques (long fusil d'Hochland, arquebuse à répétition, pistolet à répétition) et explosifs (bombes et engins incendiaires).

Armes mécaniques

Les armes à poudre de cette catégorie sont ce qui se fait de mieux en matière de technologie dans le Vieux Monde. On y trouve les dangereux pistolets et arquebuses à répétition, l'impressionnant long fusil d'Hochland et la curieuse patte-de-canard. Toutes les armes mécaniques sont équipées d'une platine à silex.

Fusil et pistolet à répétition

Ces armes ressemblent beaucoup à leur équivalent normal, mais elles sont équipées de six canons et sont toutes dotées d'une platine à silex ou d'un rouet. Le temps de rechargement mentionné sur la **Table 4-2 : armes à poudre** ne s'applique qu'aux canons non déchargés. Une fois les six coups tirés, il faut 6 actions complètes pour recharger le magasin et préparer l'arme à tirer de nouveau. Les armes à répétition sont relativement rares et ne sont généralement utilisées que par les ingénieurs impériaux. Il faut une dose de poudre et une balle pour chacun de leurs six canons.

Long fusil d'Hochland

Les ingénieurs du duché d'Hochland, une province réputée pour ses chasseurs, ont mis au point une arme à feu à la portée bien supérieure à celle du tromblon et de l'arquebuse. Si cette arme surpasse la plupart des autres armes à feu de l'Empire, elle est rare et si appréciée que ceux qui en possèdent une ne la vendent presque jamais. Pour l'heure, on ne sait les fabriquer qu'au Hochland. La plupart de ces fusils sont de bonne qualité (bien que le prix indiqué dans leurs caractéristiques soit celui de la qualité moyenne, comme d'habitude). Ceux qui sont de qualité exceptionnelle sont dotés, en plus de leurs autres attributs, de l'attribut perforant. Pour tirer, un long fusil d'Hochland a besoin d'une dose de poudre et d'une balle.

Patte-de-canard

Ce pistolet fait la même taille qu'un pistolet ordinaire, mais au lieu d'un seul canon, il en possède quatre, disposés en éventail d'une façon qui le fait ressembler à une patte de canard. Bien que terriblement imprécise, la patte-de-canard peut se révéler utile aux capitaines de navire confrontés à un équipage de mutins ou à toute autre personne tirant dans une foule. Lorsque l'étincelle se fait dans le bassinnet d'amorçage, la charge est mise à feu dans les quatre canons à la fois ce qui permet d'atteindre quatre cibles en même temps dans les limites de portée de l'arme. Une patte-de-canard tire des projectiles de petit calibre, qu'il s'agisse de balles, de verre brisé, de clous ou de tout autre genre de munitions, en éventail de 45 degrés (utilisez le gabarit de flammes fourni pour les sorts dans *WJDR*). Tous les ennemis présents

- MUNITIONS -

Les armes à poudre peuvent certainement se montrer très attrayantes car elles permettent aux héros d'utiliser des armes dévastatrices en leur donnant un indéniable avantage au combat. Toutefois, ces armes exigent un entretien minutieux si l'on désire qu'elles fonctionnent correctement. Plus important encore, elles sont coûteuses et il est parfois difficile de se procurer de la poudre. Pour utiliser toutes ces armes convenablement il faut des balles et de la poudre noire.

Balles

Les balles sont vendues par 10, dans de petits sacs de toile huilée. Elles sont beaucoup plus faciles à trouver que les armes mécaniques ou à poudre auxquelles elles servent de munitions. Les balles de qualité exceptionnelle sont en acier, tandis que celles de qualité inférieure sont en plomb, en céramique, voire en terre cuite. Contrairement aux autres munitions, une fois la balle tirée, elle n'est pas réutilisable.

Poudre

La poudre, indispensable aux armes mécaniques ou à poudre, se présente dans de petits tonnelets de fer ou dans des cornes scellées à la cire pour éviter que l'humidité ne vienne gâcher leur contenu. Chaque tir nécessite une dose de poudre. Il existe de grandes différences de qualité. La poudre de qualité exceptionnelle réduit le risque d'enrayement de 1%. Par conséquent, celui-ci passe à 97-98% pour une arme expérimentale et à 97-99% pour une arme peu fiable. En outre, si une poudre de qualité exceptionnelle prend l'humidité, elle continue à fonctionner comme une poudre de qualité moyenne. La poudre de bonne qualité n'est pas très différente de la poudre moyenne, mais lorsqu'elle est humide elle fonctionne comme une poudre de qualité médiocre. La poudre de qualité médiocre est vraiment très mauvaise, elle fait s'enrayer les armes expérimentales sur un résultat de 91-96% et provoque une explosion sur un résultat de 98-100%. En ce qui concerne les armes peu fiables, elle les fait s'enrayer sur un résultat de 94-98% et exploser sur un résultat de 99-100%.

Dans tous les cas et indépendamment de toute notion de qualité, la poudre ne s'enflammera pas si elle est trop humide. On doit la faire sécher avant de pouvoir l'utiliser.



dans la zone doivent effectuer un **test d'Agilité assez difficile** (-10%). En cas d'échec, ils subissent les dégâts de l'attaque.

Armes à poudre

Les armes à feu de cette catégorie sont rarement d'aussi bonne qualité que les armes mécaniques, mais elles ont le mérite d'être bien plus répandues. Parmi ces armes, il en est un certain nombre qui nécessitent un support pour pouvoir être utilisées convenablement. Celles qui sont d'excellente qualité sont cependant équipées d'une platine à mèche. Toutes ces armes fonctionnent à la poudre noire, mais pour la plupart, elles acceptent des munitions variées, depuis les véritables balles de fusil jusqu'aux clous et aux morceaux de verre.

Arquebuse

L'arquebuse, que l'on appelle parfois simplement arme à feu, ressemble au tromblon, mais elle ne possède pas son canon évasé et ne tire qu'une seule balle similaire à celles des pistolets. Les arquebuses sont de plus en plus appréciées dans le Vieux Monde, surtout en Tilée, en Estalie et en Bretonnie. Pourtant, ces armes sont généralement d'une fiabilité toute relative et ont tendance à s'enrayer ou à faire long feu. Une arquebuse a besoin d'une dose de poudre par coup et tire une seule balle lorsqu'elle est chargée avec des munitions normales.

Jezzail

Cette arquebuse à long canon a été inventée en Arabie et depuis son apparition, on en a vu quelques rares exemplaires dans le Vieux Monde. Ces jezzails, généralement en possession de riches collectionneurs et de nobles fortunés, ont l'avantage d'avoir une portée supérieure à celle de leurs équivalents plus massifs. Une jezzail demande une dose de poudre par coup et ne tire qu'une seule balle lorsqu'elle est chargée avec des munitions normales.

Pistolet

Le pistolet, aussi appelé pistolet de duel, est une arme de très bonne facture équipée d'une platine à silex. Pour l'essentiel, il s'agit d'un tube de métal monté sur une crosse de bois. Le mécanisme de mise

à feu est fixé un peu après le milieu du canon. Les pistolets utilisent comme munitions des balles identiques à celles des arquebuses. Un pistolet a besoin d'une dose de poudre par coup et tire une seule balle lorsqu'il est chargé avec des munitions normales.

Tromblon

C'est une arme à feu de gros calibre. Bien que les balles restent préférables, vous pouvez la charger avec des clous, du verre pilé, de petits cailloux ou à peu près tout ce qui vous tombe sous la main. Du fait de la variété des munitions utilisables, le tromblon est une arme à mitraille. Un tromblon n'a besoin que d'une seule dose de poudre par coup, mais il tire quatre balles en même temps lorsque l'on utilise des munitions conventionnelles.

Explosifs

En plus des divers modèles d'armes à feu, la catégorie des explosifs offre une approche intéressante, quoique plutôt risquée, de l'utilisation de la technologie pour anéantir des ennemis. Cette catégorie comprend deux sous-groupes: les bombes et les engins incendiaires. Les bombes utilisent la poudre pour provoquer des explosions tandis que les engins incendiaires sont chargés d'un liquide inflammable quelconque, tel que le naphte, pour enflammer les objets et les ennemis. Ces armes sont répertoriées dans la catégorie des armes de maîtrise car il faut une habileté particulière pour réussir à enflammer leur mèche et à les lancer avec précision sans se les faire exploser dans les mains.

Bombe

Une bombe est constituée d'une coque de céramique ou de métal fin, remplie de poudre, scellée à la cire et pourvue d'une mèche. Les bombes peuvent être mises en place (ce qui rend le jet d'attaque inutile) ou lancées. La mèche d'une bombe peut être plus ou moins longue (par multiples de 1 round ou de 10 secondes). Lorsqu'une bombe explose, elle affecte toutes les créatures et tous les bâtiments se trouvant dans un rayon de 10 mètres (utilisez le grand gabarit fourni dans *WJDR*). Lors du lancer, son propriétaire effectue normalement un test de CT. En cas d'échec, reportez-vous à la **Table 4-1 : échecs des lancers de bombes et d'engins incendiaires**. Sur un

